

PlayStation
くるみミラクル
解説書
BANPRESTO

■ごあいさつ

このたびは、株式会社バンプレストの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございました。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストグループテレフォンサービスにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンプレストグループテレフォンサービス

☎03-3847-6320

- 電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00788



CONTENTS

もくじ

主人公の「くるみ」は、魔法使いの女の子。
両親とも魔法使いという家に生まれたくるみは、
確かに魔法の才能に恵まれた少女だったのですが……。
幼い頃から魔法をいたずらに使い、さらにそれを魔法使いである
両親（特に娘に甘い父親）にフォローしてもらっていたため、
ちょっとわがままで甘えん坊なところがいつまでたっても
消えませんでした。

「このままでは、とても一人前の魔法使いとして人様のお役に
たてるとは思えないわ」
「そんな事ないんじゃ……」
と父親がフォローしようとしますが、母親にキッとにらまれて
スゴスゴと引き下がります。



STORY









母親は、100日間の期間制限を付けながら、
隣にあるグラニュー島で魔法使いとして一人で頑張って
修行してくるよういいつけました。

この決められた100日間の間に一人前の魔法使いに成長しないと
魔法使い失格の烙印が押されてしまいます。
しかし、そんなことはまったく気にしていない主人公くるみは
元気いっぱい隣のグラニュー島へと旅立ったのでした。


MAP
みずうみ
うらやま


そうげん
かいがん

ゲームの始め方



本体にディスクをセットし電源を入れると、ゲームデモが始まります。○ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面が表示されたら、方向キーの上下で項目を選択して、○ボタンで決定します。

●「新しく始めるよっ」

ゲームの最初から始められます。お世話になる家を選択します。この選択でパラメーターが変化し、シナリオも変化します。方向キーの上下左右で選択して、○ボタンで決定します。



●「この前の続きからだね」

ゲームをセーブしたところから再開できます。ロード画面が表示されますので、セーブデータを選んでください。

●「BGMの設定ってやつぅ？」

オプション画面に切り替わります。BGMのステレオ／モノラルの切り替えを設定することができます。

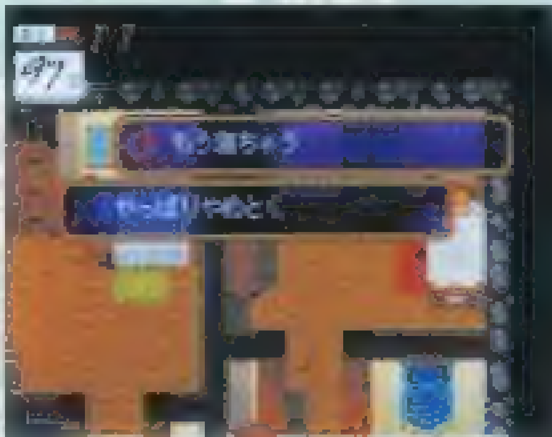
●「わたしのおもいで」

一度クリアしたエンディングをここでもう一度見ることができます。画面に見ることができるエンディングのアイコンが表示されています。方向キーの上下左右で選択し○ボタンで決定します。×ボタンでタイトル画面に戻ります。

ゲームのセーブ

このゲームでは、居候先の家で寝るとセーブすることができます。

居候先の家のベッドに寝る際にセーブができます。
ベッドに入って寝ると、「セーブする?」と聞いてきます。「セーブする」場合は○ボタンを、「セーブしない」場合は×ボタンを押して選択します。



この「くるみミラクル」をお楽しみいただくには1ブロック以上空きのあるメモリーカードが必要です。

1ブロック以上空きのあるメモリーカードをあらかじめご用意いただき、プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットしてからゲームを始めてください。





また、ゲームが正常に動作しなくなる恐れがありますので、ゲームの途中でメモリーカードは絶対に抜かないでください。メモリーカード差込口2には対応していません。

♥ゲームの進め方

このゲームは、魔法使い見習いの女の子を一人前の魔法使いに育て上げるのが目的です。
プレイヤーは主人公のくるみを動かし、村人の依頼で、事件を解決して行きます。これらのイベントをクリアできるかどうかや、どういった会話を選んだかでパラメーターが様々に変化します。そして100日目にそれまでの行動をチェックした両親により、魔法使いの資質を問われることになります。

●居候する家を決める

ゲームスタート時に、くるみが居候する家を決めます。宿屋・漁師の家・村長の家の3つの中から選択します。どの家に居候するかで初期のパラメーターが変わります。





居候した家によって、最初のシナリオが決定されます。居候先の人と話すことにより、最初の依頼内容が明らかになります。
その依頼内容を解決することで、主人公のパラメーターが変化して成長していきます。

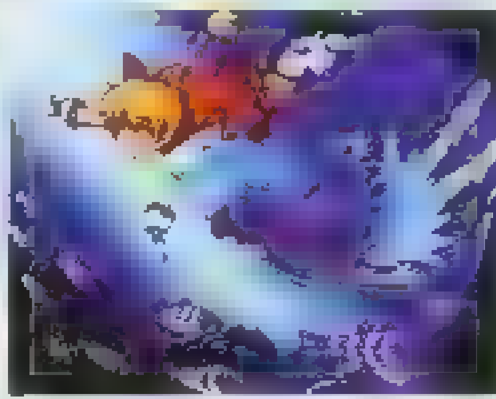
ゲームの進行は、1日単位ですが時間の設定はありません。自由に行動することができます。「ましっくぽいんと」と「しょうたい」の2つのパラメーターのみが行動を制限します。



「ましっくぽいんと」は、魔法を使用するのに必要なもので、これが無くなると魔法が使えなくなります。
また、「しょうたい」はくるみが疲れているかどうかを示すパラメーターで、疲れた状態では妖精と遊んだり、お手伝いをしたり等の行動ができなくなります。
この「ましっくぽいんと」と「しょうたい」は、休息を取ることで回復します。

●妖精と遊ぶ・お手伝いをする

各妖精と遊ぶことで魔法力をUPすることができます。ただし、火と水、地と風は相対している為、妖精と遊んで数値を上げると、それと対応した反対の妖精の力が少し減少することになります。また、お手伝いとは、村長の依頼で観光客の案内をしたりすることで、手伝った村人と仲良くなれたり、能力値が上がったりします。



基本的なボタンのイメージは
下記の通りです



○ボタン・・・決定
×ボタン・・・キャンセル
△ボタン・・・解説・特殊操作
（使い魔を呼び出すなど）
□ボタン・・・魔法の呼び出し
L1，R1ボタン・・・魔導書画面の呼び出し

★メイン画面

くるみが移動する移動マップ画面　この画面で
くるみを移動させ行動の選択（会話の相手や行
動を決定する）を行います。



・ゲームの残りの日数です

方向キー・・・プレイキャラクターの移動
（×ボタンを押している間はダッシュで移動）
○ボタン・・・キャラクターと隣接した場合，会話します
ドアと隣接している場合ドアを開けます　ある場所に隣接すると調べます。
△ボタン・・・使い魔画面の呼び出し
□ボタン・・・基本魔法画面の呼び出し
L1，R1ボタン・・・魔導書画面の呼び出し

★会話画面

メイン画面で移動し、くるみの正面で他のキャラクターと接触し○ボタンを押すことで、そのキャラクターとの会話となります。また、建物の中に誰かいる場合は、その建物のドアに接触して○ボタンを押すことで中にいるキャラクターとの会話となります。

操作

通常の会話 ○ボタン …会話をおくる
（次のメッセージの表示、または会話の終了）



●会話選択

会話の途中で選択肢がある場合があり、その選択肢は会話の一部という形で表示され、それを選択することで会話が進行します。

返答として表示される選択肢は、1度に最大3つまで提示されます。

各ウィンドウの頭にある△、○、×のどれかを選びます

★基本魔法画面

マップ画面上で□ボタンを押すと、この基本魔法画面へと移行します。この画面は、基本的な魔法を、アクションウィンドウを開かずに処理するものです。



使用できる魔法は、シナリオによって変わります

モシモシ …両親との通信魔法

ビーメゾーム …ばくぜんとした占い魔法

チャッチャカ …能力をアップさせる魔法

★アクションウィンドウ

他のキャラクターなどに魔法をかける時やモンスターなどとの戦闘の際に使用します。

操作	通常時	オートで操作できません
	通常の会話	(○ボタン…会話をおくる 次のメッセージの表示、または会話の終了)
	魔法選択画面	方向キー……魔法の選択
		○ボタン……魔法決定
		△ボタン……魔法の解説

※魔法をかける対象はオートで選ばれます



★魔法選択画面

アクションウィンドウで、魔法をイベント的に使う状況になった場合、この魔法選択となります。ここで使用できる魔法は、シナリオによって決まり、最大5つまでの魔法を選択できるようになります。



魔法の選択はリングコマンドによって選択できるようになっており、方向キーの左右で回転しウィンドウが大きく表示されている魔法が○ボタンで選択できます。

★移動先選択画面

村から外に出た時や、使い魔画面で□ボタンを押した時に島の全景マップが表示され、行ける場所がウインドウで表示されています。
ウインドウのフチが赤くなっているのが、現在選択されている移動先です。

操　作　移動先選択　方向キー（上下左右）・・移動先を選択
　　　　　　　　　　○ボタン　・・決定

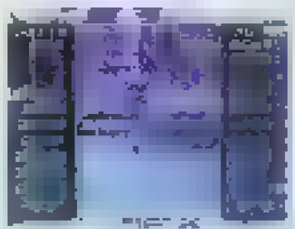


★休息画面

居候先の部屋のベッドに入ることで休息ができ、「まじっくぽいんと」や「じょうほう」が回復できます。また、ここでデータをセーブすることができます。

操　作　セーブする　○ボタン　・・セーブ
　　　　　　　　　×ボタン・・キャンセル

セーブ　方向キー（左右）・・データファイルを選択
　　　○ボタン　・・決定



★使い魔画面

メイン画面で ボタンを押すと使い魔画面になります。ボタンに対応して「移動先選択画面」「ステータス画面」「タップとの会話」のモードに切り替わります。

操作

通常時　○ボタン……タップとの会話へ
　ボタン……キャンセル（使い魔画面をぬける）
　ボタン……村の外へ出る（移動先選択画面）
□画面……ステータス画面
主人公のパラメーターをチェック



●ステータス画面

主人公くるみのパラメーターを見ることができます
見られる項目は

- ゲームののこり日数
- 覚えたまほうの数
- ましっくぽいんと
- しょうたい
- 風のまほう
- 火のまほう
- 雷のまほう
- 氷のまほう
- かいわ
- オマヌケ度
- 今引き受けているイベントのタイトル



※各パラメーターについては「BP」欄をご覧ください。

★魔導書画面

現在、くるみが覚えている魔法のリストです。ここではどんな魔法を持っているか見ることができます。

操作

方向キー　左右・・魔法のレベル選択
　　　　　上下・・魔法選択

Cボタン・・解説

[illegible]ボタン・・解説

[illegible]ボタン・・キャンセル（魔導書画面からぬける。）



♥パラメーター



★ステータス画面

主人公くるみのパラメーターについて説明します。

次の9つのパラメーターによってくるみの成長具合が判断されます。

1 ゲームののこり日数

このゲームは100日間の修行のお話です。居候先のベッドで睡眠することで1日経過します。

2 [illegible]

村人の依頼を引き受けたり、妖精と話したり、両親からもらったりすることで増えていきます。

3 ましっくぽいんと

ましっくぽいんとは、魔法を使う際に消費されます。このゲームではどの魔法も消費されるましっくぽいんとは1です。ベッドで睡眠することで満タンに回復します。ましっくぽいんとは、地、火、風、水の魔法の数値の合計で決まります。

4 [illegible]

くるみは、お手伝いをしたり、妖精と遊んだり、里の外へ移動したり、戦闘などでダメージをうけたりすると、疲れてしまいます。そして疲れた状態になると、くるみはお手伝いや妖精と遊ぶことができなくなります。この疲れは、居候先や両親の家で寝ることで元気に戻ります。 元気いっぱい 　疲労なし　 ねむいよ 　疲労あり

SLPS 00[illegible] 00

5 6 火 地 風 水のまほう

それぞれの妖精の力をどれだけ使えるかの数値です
魔法を使ったり 妖精と遊んだり 特定のイベントをクリアすることで 数値が変化します
LV2の魔法は、それぞれの魔法力がLV2以上でないと使えません
画面のシンボルマークの数が魔法のレベルを表します

8 かいわ

くるみの会話能力の高さです。この数値が高ければ 会話の時により良い選択肢が現れます たくみな会話をすることで上昇しますが相手の気分を害するような返答等を行うと減少することがあります

9 オマヌケ度

くるみのオマヌケ度です 会話の中で妙な選択肢を選んだり イベントの中でおかしな行動をすると 数値が高くなります 数値が高くなると ストーリーが強制的に妙な方向に進んだり、使える魔法に変な魔法が加わったりします

うけおっているイベントのタイトル

村人によって依頼されたイベントのタイトルが表示されています
イベントを引き受ける前や イベント終了になった後 次のイベントが発生するまでは表示されません

★また イベントの終了のしかたやパラメーターの変化が村自体を変化させます
うまくイベントをクリアすると 村人が増えたり建物の外観が変化します。

♥魔法システム

この「くるみミラクル」の世界の魔法は、地、火、風、水の4つの系統があり、さらにそれぞれに3段階のレベルがあります。

このレベルは、くるみの魔法力に対応しており、魔法を覚えていてもそのレベルに達していないと、その魔法を使うことはできません。

魔法は、それぞれの系統に13ヶずつ（LV1に5ヶ、LV2に4ヶ、LV3に4ヶ）用意されています。



などで手に入れます。

魔法は、イベントの状況などによって、使用できるものがある程度限定されます。そのためイベントで魔法を使用するときは、その時に必要な魔法が最大5つまで選択されて表示されることになります。

●魔法の使用について

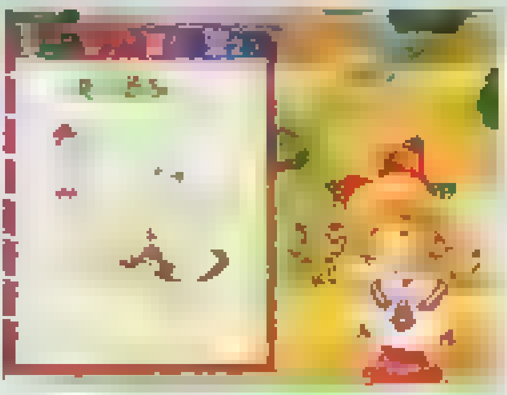
魔法を使用した時には、使用される魔法のレベルにかかわらずまじっくぽいんと（MP）を1MP消費します。このMPは、画面左上に魔法の杖として表示され、1本が1MPを表しています。

♥魔導書

この魔導書では、くるみが現在までに覚えている魔法のすべてを見ることができます。
この魔導書で調べることができるのは



です。このモードから直接魔法を使用することはできません。

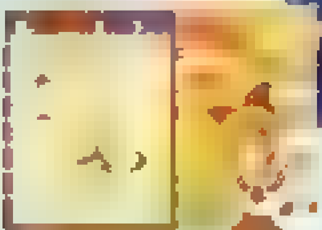


方向キー左右で魔法の系統とレベルを選択し、上下で魔法選択、○・△ボタンで解説を見ることができます。×ボタンでキャンセルし魔導書画面からぬけます。

くるみの使える魔法の一部を紹介します。

この他にもまだまだたくさん魔法があるからがんばって覚えてね!





♥キャラクター紹介♥

主人公／くるみ=リトル=レスフィール



身長 138cm（成長時158cm）
年齢 12歳

わたしが この くるみミラクル の主人公 くるみちゃんで す。ちょっぴりドジなところもあるけれど 明るく元気な魔法使い の女の子なの。と、っても まだヒヨッコ魔法使いだけどね わた のおと さんとおかーさんは すっごく有名な魔法使いなの だから、わたしも2人に負けないように立派な魔法使い になるのが夢なんだ すごい甘えん坊で 恐がりで ヒラメキで勝負するタイプのわたしだけど 伝説の大魔法使いを目指してがんばるから、みんな応援してね ♥

♥キャラクター紹介





アリサ＝ルファ＝ウィンセント

身長 145cm
年齢 13歳

わたしと同じようにグラニュー島で
修行中の魔法使い、アリサちゃんだよ。
性格はちょっぴりタカビーでイジワル
だけど、すっごく優秀な魔法使いなん
だ。わたしの知らないような魔法も
バンバン使うしね。いつもイヤミば
かり言うイジワルさんなんだけど、と
きどきわたしを助けてくれたりする
から、本当は親切なのかも。
ひょっとして、アリサちゃんが意地悪っ
ぽいのは、わたしのドジのせいなの
かなぁ？

SLPS 00186





ステラ=シルバムーン

身長：135cm
年齢：12歳

ステラちゃんは、メカ大好きの発明少女。なんでも、半年前にこの島に来たばかりで、それまでは、ダイナストシティで暮らしていたんだって。

そのせいか、ステラちゃんは科学万能主義で、魔法とかオカルトを頭っからバカにするんだ。魔法って、こんなに便利なのになー。

性格は、いつもは明るくて元気なんだけど落ち込むとトコトンまで落ち込んじゃうタイプみたいだよ。

キャラクター紹介





アヤメ=カミシロ

□身長：148cm
□年齢：14歳

アヤメちゃんは、ちょっと変わった性格の自称-霊感少女なの。
たしかに、アヤメちゃんて、魔法とは違う不思議な力が使えるもんね。
それに、変なものとかオカルトとかなら、なんでも知ってるみたいなんだ。
でも、アヤメちゃんて、首を突っ込んでくるだけで絶対に手伝ってくれないんだよなー。
それどころか事件をわざと大きくして、それをながめて楽しんでるし——はっきり言って迷惑。

宿屋の女将:アプル=グレイプス

身長:156cm　年齢:37歳

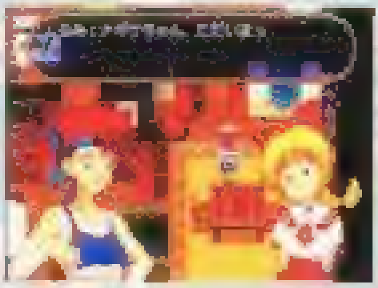
おおらかで優しく気のいい性格の宿屋のアプルさんとパーシモさん。
この2人は、村人みんなに好かれて頼りにされているのよ。



漁師の娘:ナギサ=マリーウィン

身長:158cm　年齢:19歳

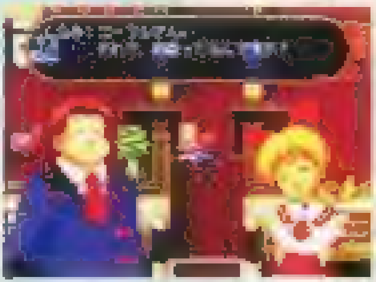
ちょっと豪快な海の男……じゃなくて海の女のナギサちゃん。
男勝りで一本気な性格だけど、本当はとってもやさしいお姉さんなの。
自然を大切にしてるから、島の開発を進める村長のコーラルさんのことはすごくキライなんだって。



村長:コーラル=マクスウェル

身長:181cm　年齢:51歳

グラニュー島を有名にしようと、頑張っている村長のコーラルさん。
でも、やりかたが強引なせいか、いまひとつ村の人に受け入れられていないの。
やさしい人だし、本気で村の将来を心配しているみたいなんだけど、見栄っ張りなのが災いしているのかなぁ。



おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

〈故障品について〉

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-81　☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元　株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SLPS 00186